

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek kehidupan manusia yang mengalami transformasi paling cepat adalah dunia bisnis. Jika dulu bisnis beroperasi dari pintu ke pintu, pedagang berjualan di pasar, membuka toko dan menawarkan secara tatap muka. Meskipun metode ini masih digunakan orang, era industri 4.0 dan masyarakat 5.0 telah muncul, dan semua aspek kehidupan harus mengikutinya, termasuk bisnis. Karena fakta bahwa manusia adalah makhluk ekonomi dan sosial, bisnis dan manusia tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Arrizal & Sofyantoro, 2020). Bisnis mulai menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi untuk melakukan, mendukung dan menunjang operasi – operasinya. Pelaku bisnis harus menyesuaikan diri dengan transformasi digital yang cepat. Perusahaan besar memiliki sumber daya yang cukup untuk mengatasi perubahan pola bisnis yang mengarah pada digitalisasi. Namun, digitalisasi ini akan membutuhkan banyak persiapan bagi UMKM (Padilah et al., 2021).

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) memainkan peran penting dalam perekonomian Indonesia. UMKM tidak hanya menyediakan lapangan kerja bagi masyarakat, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional (Firdausya & Ompusunggu, 2023). Usaha kecil penting untuk dikaji karena mempunyai peranan yang krusial dalam pertumbuhan ekonomi pada skala nasional dan regional. Hampir 90% dari total usaha yang ada di dunia merupakan

kontribusi dari UMKM (Parinduri, 2023). Namun, banyak UMKM yang masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal promosi dan pemasaran produk yang dihasilkan. Teknologi digital, dengan berbagai platform dan perangkat yang tersedia, menawarkan solusi yang potensial untuk meningkatkan visibilitas dan daya saing UMKM di pasar yang semakin kompetitif.

Di era digital saat ini, promosi melalui teknologi digital telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi UMKM. Teknologi digital memungkinkan promosi yang lebih efektif, efisien, dan menjangkau pelanggan yang lebih luas dibandingkan metode konvensional (Alia Akhmad et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi UMKM untuk mengadopsi teknologi digital dalam strategi promosi mereka. Namun, banyak UMKM, terutama yang dijalankan oleh mahasiswa atau sebagai pemula, masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal (Zakaria Priyo Utomo et al., 2023). Mahasiswa, sebagai generasi yang lebih akrab dengan teknologi digital, memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam mendorong adopsi teknologi di kalangan UMKM (Yuniarthe et al., 2022). Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam promosi UMKM juga dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi mereka, serta memberikan pengalaman berharga dalam berwirausaha. Ketergantungan pada proses manual dalam promosi konvensional cenderung memakan banyak waktu dan tenaga (Ramadani et al., 2023). Proses manual juga tidak selalu terjamin, terutama dalam mencapai target pasar yang sesuai (Firdausya & Ompusunggu, 2023).

Dalam menjalankan promosi produk, UMKM SMP Swasta Imelda masih

menggunakan metode konvensional yang memiliki cakupan target pasar yang sangat terbatas. Keterbatasan aksesibilitas informasi juga menjadi kendala, terutama ketika siswa menghadapi kesulitan memperoleh informasi produk karena kelangkaan atau keterbatasan informasi yang tersedia. Proses manual tidak mendukung mobilitas dan ketersediaan informasi yang tepat waktu (Irawan et al., 2024). Salah satu cara yang mungkin untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan aplikasi digital untuk mendorong kegiatan UMKM. Aplikasi digital dapat memberikan siswa platform yang mudah digunakan untuk belajar dan berkreasi dalam bidang usaha, sekaligus membantu UMKM dalam mempromosikan produk mereka dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang dan uraian masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Aplikasi Promosi Kegiatan Usaha Mikro Kecil Menengah Dalam Meningkatkan Kreatif Usaha Siswa Menggunakan Teknologi Digital”**, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi promosi berbasis teknologi digital yang dapat digunakan oleh siswa untuk membantu UMKM.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana cara memanfaatkan teknologi digital secara efektif untuk meningkatkan promosi Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang dikelola oleh siswa?

2. Apa saja fitur yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi promosi berbasis teknologi digital untuk membantu siswa meningkatkan kreativitas dan efektivitas promosi UMKM?
3. Bagaimana pengembangan aplikasi promosi ini dapat meningkatkan keterampilan digital siswa dan memberikan pengalaman berharga dalam berwirausaha?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah yang telah ditetapkan dalam laporan ini bertujuan untuk memberikan fokus yang jelas dan hasil yang terukur. Adapun ruang lingkup masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. UMKM yang menjadi subjek penelitian adalah usaha-usaha yang dikelola oleh siswa atau memiliki keterlibatan siswa dalam kegiatan operasional dan promosi.
2. Penelitian ini akan fokus pada platform website yang dirancang untuk promosi UMKM, bukan platform digital lainnya.
3. Pengujian sistem dilakukan dalam skala terbatas di lingkungan SMP Swasta Imelda dan tidak sampai pada tahap implementasi sistem.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini akan dipisahkan ke dalam dua bagian, yaitu tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengembangkan aplikasi promosi berbasis teknologi digital yang dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan promosi UMKM.
2. Menciptakan fitur-fitur inovatif yang dapat membantu siswa dalam mempromosikan produk UMKM secara efektif.
3. Mengukur dampak penggunaan aplikasi terhadap peningkatan visibilitas dan penjualan UMKM.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu UMKM, terutama yang dikelola oleh siswa, dalam meningkatkan promosi dan penjualan produk mereka.
2. Penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk promosi usaha, serta mendorong kreativitas dan inovasi mereka dalam berbisnis.
3. Dengan meningkatnya promosi dan penjualan UMKM, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian lokal dan nasional.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian Lapangan (*Field Researchi*)

Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung tempat yang menjadi objek penelitian. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan teknik:

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah “proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab langsung kepada pihak yang berkaitan dengan judul penelitian”.

c. Pengamatan (*observation*)

Defenisi wawancara itu pengamatan langsung adalah “cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan langkah-langkah dalam penyusunan laporan Tugas Akhir. Adapun sistematika yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi mengenai topik yang dikerjakan, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat yang diharapkan, serta sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PERUSAHAAN

Berisi tinjauan dan gambaran umum mengenai lokasi Praktek Kerja Lapangan yaitu SMP Imelda Medan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang menunjang dan relevan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir.

BAB IV : ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.